

SEGA®

コナミの
ハイパースポーツ™

©1984 Konami.

HYPER SPORTS™

ゲームの遊び方

1人～2人用



この商品は、コナミより許諾を得て製造したものです。

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

1. このゲームカートリッジは、SC-3000シリーズ、またはSG-1000シリーズでご使用ください。
2. SC-3000シリーズ、またはSG-1000シリーズのカートリッジ挿入孔にゲームカートリッジを差し込んだ後、電源を“ON”にしてください。電源を“ON”にしたままカートリッジを差し込むと、本体およびカートリッジの故障原因となりますのでご注意ください。
3. このゲームは、SG-1000シリーズではジョイスティックで、SC-3000シリーズではキーボード、またはジョイスティック（別売）で操作できます。また、SG-1000シリーズで別売のセガ・キーボード（SK-1100）をつないで、SC-3000シリーズと同じようにキーボード操作ができます。
4. SC-3000シリーズやSG-1000IIでは、ジョイスティックでプレイする場合。
 - 1人でプレイするときは“JOY1”の端子へジョイスティックを差し込み、スタート・ボタンを押します。
 - 2人でプレイするときは“JOY1”“JOY2”の端子へジョイスティックを差し込み、“JOY2”の方のスタート・ボタンを押します。
5. SG-1000では、2人でプレイする場合、あいている端子へジョイスティックを差し込んで、そのジョイスティックのスタート・ボタンを押します。
6. カートリッジのご使用後は、本体の電源を“OFF”にし、カートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管してください。

ゆうりよくせん しゆ しょうかい
 ☆有力選手の紹介☆



りちがせんしゆ
 田中選手

ひやくにん
 (1人用プレイヤー
 またはプレイヤー1)



すみしり
 スミス選手

(プレイヤー2)

ついに、日本代表だ。世界の壁は厚いけど、今は挑戦あるのみ。目標は、完璧の10点満点だ!!

この4つの競技は私が最も得意とするところ。しかし、日本の若者の記録への執念には恐るべきものがある。



つめ しんぱんいん
 冷たい審判員



くも かんきやく
 スポーツ狂いの観客

操作方法

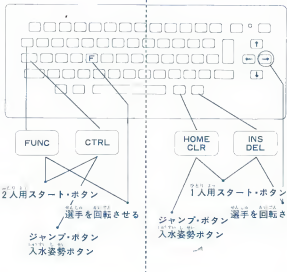
☆キーボードで遊ぶ場合☆

スミス選手を動かす

(プレイヤー2)

田中選手を動かす

(1人用プレイヤー)
プレイヤー1



☆ジョイスティック(SJ-200、SJ-150、SJ-300)で遊ぶ場合☆

SJ-200



(別売)

SJ-150



(別売)

SJ-300



(別売)

☆遊 び 方☆

●スタートのしかた●

1人用で遊ぶか、2人用で遊ぶかを選ぶ。



1人で遊ぶ、
ときは1人用
スタート・
ボタンを押す。
2人で遊ぶ
ときは2人用
スタート・
ボタンを押す。

(くわしくはP.1、P.3～4をみる)

<1人用>

君1人で記録に挑戦していこう。

<2人用>

友達と2人で記録に挑戦していける。

●ゲームの目的●

高飛び込み(DIVING)、跳馬(LONG HORSE)、トランポリン(TRAMPOLINE)、鉄棒(HORIZONTAL BAR)の4種目に挑戦していく。規定点(QUALIFY)以上の得点を出すと、次のステージにトライできる。

●GAME OVER●

1つの競技で、3回(トランポリンは1回)挑戦して、規定点に達しないとGAME OVER。

● 規定点 (QUALIFY) ●



下の点数以上の得点を出すと、次のステージにトライできる。

STAGE	規定点
1～4	7.60
5～8	8.00
9～12	8.40
13～16	8.80
17～20	9.20
21～24	9.20
以後	9.20

● 審判 ●



- 1回挑戦し終わると、5人の審判員が採点する。5人の採点の平均がその技の得点になる。採点は10点満点。
- 規定点以上の得点を出すと、プレイヤーは手をあげて喜び、観客が拍手する。そして、次のステージへと進める。



もう一度挑戦しよう!!

- 規定点未満の得点だと、選手は頭をかく。

★高飛び込み (DIVING) ★



- 3回挑戦できる。
- ジャンプ・ボタンを押して、飛び板で3回ジャンプする。
- ジャンプ・ボタンをタイミングよく押すと、高くジャンプできる。

- 飛び板から飛び出したら、“選手を回転させる”ボタンで空中回転する。
- できるだけ多く回転すると得点が高い。

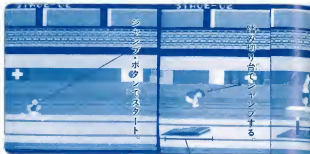
- ジャンプ・ボタンで入水姿勢をとる。
- 入水姿勢がいいと得点が高い。

採点の基準

- ① 空中での回転数
- ② 入水姿勢

採点比率
7
3

★跳馬 (LONG HORSE) ★



ジャンプできる範囲

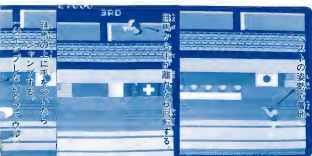
(ここでジャンプしないとファウル)

<ul style="list-style-type: none"> ○ 3 回挑戦できる。 ○ ジャンプ・ボタンでスタートする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 踏み切り台で、ジャンプ・ボタンを押してジャンプする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 跳馬の上から、ボタンを押す。
---	--	--

④ 踏み切り台や跳馬の上で 3 回 FOUL すると、失格

採点

- ① 空中での回転数
- ② 着地姿勢
- ③ 跳躍距離



<p>注目の上に手をついたらジャンプ。 ジャンプする。</p>	<p>○跳馬から手が離れたら、 “選手が回転する”ボタン で回転する。</p>	<p>○空中での姿勢に気をつけて、 着地する。</p>
-------------------------------------	---	---------------------------------

ジャンプしないとFOUL。
GAME OVER。

採点比率
3
3
4

★トランポリン (TRAMPOLINE) ★



- 30秒間、1回挑戦できる。
- ジャンプ・ボタンでジャンプして、スタートする。
- 30秒間、次の動作をくり返す。
- ①空中にいる間は、“選手が回転する”ボタンで、できるだけ多く回転する。
- ②トランポリンに体が触れたときに、ジャンプ・ボタンでジャンプする。タイミングがよければ高くジャンプできる。

採点の基準

- ①空中での回転数
- ②トライ中の着地姿勢
(このときの姿勢が悪いと減点となる)

★鉄棒 (HORIZONTAL BAR)



- ジャンプ・ボタンでスタートする。
- 自動的に鉄棒で回転する。
- ジャンプ・ボタンで、タイミングよく手を離す。

空中では、“選手が回転する”ボタンで、できるだけ多く回転する。

空中での姿勢に気をつけて、着地する。

④後ろに飛ぶとFOUL。3回FOULすると、失格でGAME OVER。

採点の基準

	採点比率
①空中での回転数	3
②着地姿勢	3
③跳躍距離	4

●スコア●

各ステージの最高得点 × 1,000点



ステージ

STAGE-1

1ST	6.00	2ND	7.00	3RD	7.60
-----	------	-----	------	-----	------

ステージ

STAGE-2

1ST	3.20	2ND	5.40	3RD	1.00
-----	------	-----	------	-----	------



最高得点



ゲームオーバー
GAME OVER

$$(7.60 \times 1,000\text{点}) + (5.40 \times 1,000\text{点}) = 13,000\text{点}$$

●PERFECT BONUS

10点満点が出ると、パーフェクト・ボーナスとして2,000点
が加算される。

☆ゲームズ博士からのアドバイス☆

- 高得点を出すには、空中での回転数と着地（入水）姿勢に気をつけよう //
- 跳馬と鉄棒では跳躍距離も採点の基準になる。
 ——— 跳馬で遠くに跳ぶには ———
 ①踏み切りでは、FOUL（失格）ぎりぎりまでジャンプ。
 ②馬に手をついたら、すばやくジャンプ。
 ——— 鉄棒で遠くへ跳ぶには ———
 ①鉄棒につかまっただけの回転が最高速になったら、手を離す。
 ②選手は、円周の接線（←— の方向）に跳べる。手を離す角度に注意しよう。



☆ゲームカートリッジからのお願い☆

1. 高温、多湿、直射日光はさけてください。
2. 強いショックを与えないでください。
3. 絶対に分解しないでください。
4. 端子の部分に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
5. シンナー、ペンジン、アルコールなどでふかないでください。

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本 社 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12

〒144 電話 03(742)3171(大代表)

お問合せは本社パーソナルコンピュータ事業本部まで